**ROBOTIKA, KONTROLA ETA PROGRAMAZIOA**

LEGO MINDSTORM NXT

**1.- SEMAFOROA.**

* 1. Semaforo baten simulazioa egingo duzu. Sekuentzia etengabe errepikatuko da eta denborak hauek dira:

|  |  |
| --- | --- |
| ARGIA | DENBORA |
| berdea | 7s. |
| naranja | 2s. |
| gorria | 5s. |

Sarrera eta irteeren identifikazioa:

|  |  |
| --- | --- |
| sarrerak | irteerak |
|  |  |

Fluxu diagrama:

**HASIERA**

* 1. Kasu honetan, kontutan izango duzu oinezkoek pultsadore bat dutela argien sekuentzia martxan jartzeko, bestela argi berdea mantenduko da kotxeentzat.

Sarrera eta irteeren identifikazioa:

|  |  |
| --- | --- |
| sarrerak | irteerak |
|  |  |

Fluxu diagrama:

**HASIERA**

* 1. Bigarren pultsadore bat gehituko duzu. Hau sakatzean argiek jarraitzen ari diren edozein sekuentzia utziko dute eta argi laranja hasiko da aldizka pizten eta itzaltzen.

Sarrera eta irteeren identifikazioa:

|  |  |
| --- | --- |
| sarrerak | irteerak |
|  |  |

Fluxu diagrama:

**HASIERA**